

**PENGEMBANGAN KUIS “AYO BERHITUNG” BERBASIS *PLATFORM*  
QUIZIZZ UNTUK ANAK USIA DINI DI BA AISYIYAH BANGUNSARI 2  
PONOROGO**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan  
Untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini



Oleh :

**ISYA NABILAH PRADIPTYA**

**NIM. 20340217**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI FAKULTAS  
KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH PONOROGO**

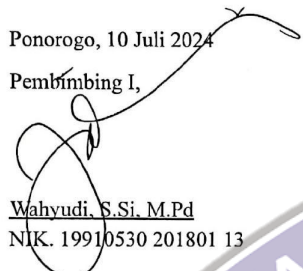
**2024**

## LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi oleh : Isya Nabilah Pradiptya  
NIM : 20340217  
Judul : Pengembangan Desain Pembelajaran Berhitung Berbasis Quizizz Pada Anak Usia Dini Di BA Aisyiyah Bangunsari 2 Ponorogo ini telah disetujui dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diajukan dalam ujian skripsi.

Ponorogo, 10 Juli 2024

Pembimbing I,

  
Wahyudi, S.Si. M.Pd

NIK. 19910530 201801 13

Pembimbing II,

  
Muhammad Azam Muttaqin, M.Pd

NIK. 19921111 202209 13



## ABSTRAK

**Isya Nabilah Pradiptya.** Pengembangan desain pembelajaran berhitung berbasis quizizz pada anak usia dini di BA Aisyiyah Bangunsari 2 Ponorogo. **Skripsi.** Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Ponorogo. Pembimbing 1 Wahyudi, S.Si, M.Pd., Pembimbing 2 Muhammad 'Azam Muttaqin, M.Pd.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan pengembangan kuis “Ayo Berhitung” berbasis platform quizizz untuk anak usia dini yang memenuhi kriteria validitas dan kelayakan. Kuis “Ayo Berhitung” pada platform quizizz diujicobakan pada kelompok B usia 5-6 tahun di BA Aisyiyah Bangunsari 2 Ponorogo berbasis quizizz. Penelitian ini menggunakan metode penelitian (R&D) dengan menggunakan model ADDIE. Model ADDIE ini terdiri dari lima tahapan yaitu *Analysis* (analisis), *Design* (desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Kuis “Ayo Berhitung” pada platform quizizz terdapat beberapa bentuk soal yaitu, menjodohkan simbol buah ke angka yang sesuai, mengkategorikan simbol buah, pilihan ganda penjumlahan dan pengurangan, pilihan ganda menghitung simbol buah, serta jawaban gambar sesuai instruksi. Selanjutnya dari kuis “Ayo Berhitung” pada platform quizizz di validasi dan diuji kelayakan.

Pada penilaian produk terdapat 2 cara yaitu validasi materi tahap I dan II, validasi media tahap I dan II. Dalam uji coba kelayakan dilakukan pada peserta didik kelompok B dengan jumlah 10 anak. Pada tahap uji coba kelayakan awal dilakukan pada 2 peserta didik dan uji coba kelayakan operasional diberikan pada 10 peserta didik. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa desain pembelajaran berhitung berbasis quizizz yang telah dikembangkan melalui validasi dan uji coba dinyatakan layak. Hasil validasi materi tahap I yang sudah dinilai oleh validator mendapatkan persentase skor 55% dengan kategori “kurang valid”, sedangkan hasil validasi materi tahap II yang sudah dinilai oleh validator mendapatkan persentase skor 87,5% dengan kategori “sangat valid”. Validasi media tahap I mendapatkan persentase skor 54,5% dengan kategori “kurang valid”, sedangkan validasi media tahap II mendapatkan persentase skor 93,1% dengan kategori “sangat valid”. Setelah materi dan media ini di validasi kemudian mendapatkan saran dari validator untuk membenahi yang kurang sesuai. Selanjutnya pada tahap validasi sudah valid, masuk ke uji coba kelayakan. Dalam uji coba kelayakan dilakukan 3 tahap yaitu uji kelayakan awal dengan persentase skor 86% dengan kategori “sangat layak”, selanjutnya uji coba kelayakan utama dengan persentase 90% kategori “sangat layak”, dan uji coba kelayakan operasional mendapatkan persentase skor 94% dengan kategori “layak”. Berdasarkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa

desain pembelajaran berhitung berbasis quizizz pada anak usia dini di BA Aisyiyah Bangunsari 2 Ponorogo layak digunakan dengan rata-rata 90%.

**Kata Kunci: Pembelajaran Berhitung, Media Quizizz, Anak Usia Dini**

## ***ABSTRACT***

**Isya Nabilah Pradiptya.** Development of a quizizz-based numeracy learning design for early childhood at BA Aisiyyah Bangunsari 2 Ponorogo. **Thesis.** Early Childhood Education Study Program, Muhammadiyah University of Ponorogo. Supervisor 1 Wahyudi, S.Si, M.Pd., Supervisor 2 Muhammad 'Azam Muttaqin, M.Pd.

The research aims to produce the development of a "Let's Count" quiz based on a quizizz platform for early childhood that meets the criteria of validity and eligibility. The quiz "Let's Count" on the quizizz platform was tested on group B aged 5-6 at the Aisiyyah BA Bangunsari 2 Ponorogo based quizizz. The ADDIE model consists of five phases: Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. The "Let's Count" quiz on the quizizz platform has several forms of topic namely, fold the fruit symbol to the corresponding number, categorize the fruit symbols, double selection summation and reduction, double option counting fruit symbols, as well as image answers according to the instructions. Next of the "Let's Count" quiz on the quizizz platform is validated and tested for eligibility.

The results of this research show that the Quizizz-based numeracy learning design that has been developed through validation and trials is declared feasible. The results of stage I material validation which had been assessed by the validator received a score percentage of 55% in the "less valid" category, while the results of stage II material validation which had been assessed by the validator received a score percentage of 87.5% in the "very valid" category. Stage I media validation got a score percentage of 54.5% in the "less valid" category, while stage II media validation got a score percentage of 93.1% in the "very valid" category. After the material and media have been validated, then get suggestions from the validator to fix what is not appropriate. In the qualifying test, three stages are carried out, namely the initial qualification test with a percentage score of 86% with the category "very qualified", followed by the primary qualification trial with a percent of 90% category "highly qualified" and the operational qualification tests obtaining a percent score of 94% with the "functional" category. Based on the results of the research that has been done it can be concluded that the calculated learning design based quizizz in early childhood at BA Aisiyyah Bangunsari 2 Ponorogo is worthy of use with an average of 90%.

**Keywords:** Numeracy Learning, Quizizz Media, Early Childhood

## PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama mahasiswa : Isya Nabilah Pradiptya

NIM mahasiswa : 20340217

Program Studi : Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam skripsi ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.



## LEMBAR PENGESAHAN

### LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi oleh : Isya Nabilah Pradiptya

NIM : 20340217

Judul : **Pengembangan Kuis “Ayo Berhitung” Berbasis Platform Quizizz Untuk Anak Usia Dini di BA Aisyiyah Bangunsari 2 Ponorogo.** Telah dipertahankan dihadapan Tim Penguji Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhammadiyah Ponorogo, Pada hari lembat tanggal 18 Juli 2024

### TIM PENGUJI

Nama

Tanda Tangan

Betty Yulia Wulansari, M.Pd  
NIK. 19900712 201609 13

Wahyudi, S.Si, M.Pd  
NIK. 19910530 201801 13

Muhammad Azam Muttaqin, M.Pd  
NIK. 19921111 202209 13

Mengetahui,  
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu  
Pendidikan

Kaprodi PG-PAUD



Dr. Ardhana Januar Mahardhani, M.KP  
NIK. 19870123 201709 12

Betty Yulia Wulansari, M.Pd  
NIK. 19900712 201609 13

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas karunia yang Allah swt berikan, atas limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya, atas petunjuk dan bimbingan yang telah diberikan, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan desain pembelajaran berhitung berbasis quizizz pada anak usia dini di BA Aisyiyah Bangunsari 2 Ponorogo”.

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan berupa motivasi dan doa selama proses penulisan skripsi ini. Ucapan terima kasih dan penghargaan penulis sampaikan kepada Wahyudi, S.Si, M.Pd selaku dosen pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasinya, sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan. Selain itu ucapan terima kasih dan penghargaan penulis sampaikan kepada :

1. Rektor Universitas Muhammadiyah Ponorogo dan Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan beserta staf, yang telah membantu sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
2. Kaprodi Pendidikan Anak Usia Dini serta para dosen Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini yang telah memberikan bekal ilmu.
3. Kepala sekolah, guru, dan para staf BA Aisyiyah Bangunsari 2 Ponorogo yang telah membantu melancarkan penelitian ini dan menerima saya dengan senang hati.
4. Bapak Wahyudi, S.Si, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan waktu, ilmu, bimbingan, arahan, serta saran dalam penyusunan skripsi ini hingga akhir.
5. Bapak Muhammad Azam Muttaqin, M.Pd selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan waktu, ilmu, bimbingan, arahan, serta saran dalam penyusunan skripsi ini hingga akhir.
6. Kepada kedua orang tua saya yang juga mendukung, memotivasi, dan menyemangati, yang selalu berdo'a yang terbaik untuk saya dalam setiap

langkah yang saya lakukan dan dalam proses penyusunan skripsi yang saya rancang untuk menyelesaikan studi saya.

7. Kepada partner saya yaitu F.R. yang telah memberikan dukungan, memberikan semangat kepada saya di saat masa-masa sulit dan telah menjadi tempat untuk sharing di saat pengerjaan skripsi saya ini hingga akhir proses skripsi.
8. Kepada saudara saya dan keluarga saya yang juga mendukung, memberikan semangat, motivasi agar dalam penyusunan skripsi ini berjalan dengan lancar dan selesai tepat waktu.
9. Teman-teman dan sahabat saya yang telah mendukung, menyemangati, memberikan motivasi kepada saya dalam proses penyusunan skripsi ini sampai selesai.
10. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu, baik langsung maupun tidak langsung yang telah membantu dalam penelitian ini.

Teriring harapan semoga Allah SWT senantiasa membalas kebaikan berbagai pihak tersebut. Harapan penulis semoga skripsi ini membawa manfaat bagi pembaca, Amin.

Ponorogo, 28 Juni 2024

Isya Nabilah Pradiptya

## DAFTAR ISI

|                                                               |      |
|---------------------------------------------------------------|------|
| COVER.....                                                    | i    |
| LEMBAR PERSETUJUAN.....                                       | ii   |
| ABSTRAK.....                                                  | iii  |
| ABSTRACT.....                                                 | v    |
| PERNYATAAN KEASLIAN KARYA.....                                | vi   |
| LEMBAR PENGESAHAN.....                                        | vii  |
| KATA PENGANTAR.....                                           | viii |
| DAFTAR ISI.....                                               | x    |
| DAFTAR TABEL.....                                             | xii  |
| DAFTAR GAMBAR.....                                            | xiii |
| DAFTAR BAGAN.....                                             | xiv  |
| DAFTAR LAMPIRAN.....                                          | xv   |
| BAB I PENDAHULUAN.....                                        | 1    |
| 1.1. Latar Belakang Masalah.....                              | 1    |
| 1.2. Rumusan Masalah.....                                     | 4    |
| 1.3. Tujuan Penelitian dan Pengembangan.....                  | 4    |
| 1.4. Spesifikasi Pengembangan Produk.....                     | 4    |
| 1.5. Pentingnya Pengembangan.....                             | 5    |
| 1.6. Asumsi dan Keterbatasan Penelitian dan Pengembangan..... | 5    |
| 1.6.1. Asumsi.....                                            | 5    |
| 1.6.2. Keterbatasan Pengembangan.....                         | 5    |
| 1.7. Definisi Istilah atau Definisi Operasional.....          | 6    |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA.....                                    | 7    |
| 2.1. Kajian Teori.....                                        | 7    |
| 2.1.1. Media Pembelajaran.....                                | 7    |
| 2.1.2. Kemampuan Berhitung.....                               | 12   |
| 2.1.3. Platform Quizizz.....                                  | 20   |
| 2.2. Kajian Penelitian Yang Relevan.....                      | 26   |
| 2.3. Kerangka Berpikir.....                                   | 29   |

|                                                    |    |
|----------------------------------------------------|----|
| 2.4. Pertanyaan Dalam Penelitian .....             | 30 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....                 | 31 |
| 3.1. Model Pengembangan.....                       | 31 |
| 3.2. Prosedur pengembangan .....                   | 31 |
| 3.3. Uji Coba Produk.....                          | 34 |
| 3.3.1. Desain Uji Coba .....                       | 34 |
| 3.3.2. Subjek Uji Coba.....                        | 34 |
| 3.3.3. Jenis Data .....                            | 34 |
| 3.3.4. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data ..... | 34 |
| 3.3.5. Teknik Analisis Data .....                  | 35 |
| BAB VI HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN .....     | 38 |
| 4.1 Hasil Pengembangan Produk Awal.....            | 38 |
| 4.2 Hasil Uji Coba Produk .....                    | 45 |
| 4.2.1. Hasil Uji Validitas .....                   | 45 |
| 4.2.2. Hasil Uji Coba Kelayakan Awal .....         | 52 |
| 4.2.3. Hasil Uji Coba Kelayakan Utama .....        | 53 |
| 4.2.4. Hasil Uji Coba Kelayakan Operasional.....   | 54 |
| 4.3. Revisi Produk .....                           | 55 |
| 4.4. Kajian Produk Akhir.....                      | 57 |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....                    | 58 |
| 5.1 Kesimpulan .....                               | 58 |
| 5.2. Saran.....                                    | 59 |
| DAFTAR PUSTAKA.....                                | 60 |
| LAMPIRAN.....                                      | 69 |

## DAFTAR TABEL

|                                                                    |    |
|--------------------------------------------------------------------|----|
| Tabel 1. STPPA Nomor 137 Tahun 2014.....                           | 19 |
| Tabel 2. Kriteria kelayakan.....                                   | 36 |
| Tabel 3. Skala Guttman.....                                        | 36 |
| Tabel 4. Kriteria Respon Peserta Didik.....                        | 37 |
| Tabel 5. Indikator dan Sub Indikator Berhitung Usia 5-6 Tahun..... | 39 |
| Tabel 6. Desain Rancangan Pembelajaran Berhitung Pada Quizizz..... | 41 |
| Tabel 7. Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap I.....                  | 45 |
| Tabel 8. Hasil Penilaian Ahli Materi Tahap II.....                 | 46 |
| Tabel 9. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap I.....                   | 48 |
| Tabel 10. Hasil Penilaian Ahli Media Tahap II.....                 | 50 |
| Tabel 11. Hasil Uji Coba Kelayakan Awal.....                       | 52 |
| Tabel 12. Hasil Uji Coba Kelayakan Utama.....                      | 53 |
| Tabel 13. Hasil Uji Coba Kelayakan Operasional.....                | 54 |
| Tabel 14. Hasil Revisi Produk.....                                 | 56 |



## DAFTAR GAMBAR

|                                                                            |    |
|----------------------------------------------------------------------------|----|
| Gambar 1. Layar Pencarian Pada Aplikasi Google Quizizz .....               | 24 |
| Gambar 2. Tampilan Pertama Quizizz .....                                   | 24 |
| Gambar 3. Layar Daftar Akun Quizizz.....                                   | 24 |
| Gambar 4. Layar Panel Kontrol Quizizz.....                                 | 24 |
| Gambar 5. Memilih Ujian Yang Akan Dibuat .....                             | 25 |
| Gambar 6. Pemilihan Bahan Yang Akan Digunakan.....                         | 25 |
| Gambar 7. Tampilan Halaman Pembuatan Pertanyaan di Quizizz .....           | 25 |
| Gambar 8. Draf Awal Permainan Berhitung di Quizizz.....                    | 40 |
| Gambar 9. Revisi Pengenalan Berhitung Awal Sebelum dan Sesudah Direvisi... | 48 |
| Gambar 10. Revisi Tulisan Sesuai EYD Sebelum dan Sesudah Direvisi .....    | 51 |



## DAFTAR BAGAN

|                                                           |    |
|-----------------------------------------------------------|----|
| Bagan 1. Kerangka Pemikiran Penelitian.....               | 29 |
| Bagan 2. Melangkah ke dalam Model Pengembangan ADDIE..... | 31 |
| Bagan 3. Keunggulan Kuis “Ayo Berhitung” .....            | 38 |
| Bagan 4. Kuis “Ayo Berhitung” Pada Platform Quizizz.....  | 44 |



## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                        |    |
|--------------------------------------------------------|----|
| Lampiran 1. Surat Penelitian.....                      | 70 |
| Lampiran 2. Surat Permohonan Validasi Ahli Media ..... | 71 |
| Lampiran 3. Surat Permohonan Validasi Ahli Materi..... | 72 |
| Lampiran 4. Lembar Validasi Ahli Media Tahap 1 .....   | 73 |
| Lampiran 5. Lembar Validasi Ahli Media Tahap 2.....    | 76 |
| Lampiran 6. Lembar Validasi Ahli Materi Tahap 1 .....  | 79 |
| Lampiran 7. Lembar Validasi Ahli Materi Tahap 2 .....  | 82 |
| Lampiran 8. Hasil Uji Kelayakan .....                  | 85 |
| Lampiran 9. Dokumentasi Foto Kegiatan Anak.....        | 95 |

